

Dreamcast™



Dreamcast

With Enhanced Graphics
Controls and a Great
Adventure Guide, You're
Ready to Go!

PLANET RING



onlinegaming

PLANET RING

COMMENCER A JOUER	32
COMMANDES DE BASE	33
SE CONNECTER	35
INTERRUPTION DU JEU/ NOUVELLE TENTATIVE DE CONNEXION	35
CONNEXION	35
INSCRIPTION	36
CENTRE D'INFORMATION	37
SUR LA PLANÈTE	37
LA SALLE D'ATTENTE	38
DREAM DOROSO (LA CHASSE AU TRÉSOR)	39
SOAR (L'ENVOLEE SAUVAGE)	40
BALL BUBBLE (BALLET DE BALLONS)	41
SPLASH (BATAILLE NAVALE)	42
RING MESSENGER	43
NET ETIQUETTE (NETIQUETTE)	44

COMMENCER A JOUER

AVANT DE METTRE LA CONSOLE SOUS TENSION

Insérer une carte mémoire disposant de suffisamment de blocs mémoire libres (12 blocs de mémoire requis) dans le port d'extension 1 de la manette connectée au port de commande A.

- Connecter le câble, si vous en avez un, au port d'extension 2 de la manette reliée au port de commande A.
- Connecter le câble, si vous en avez un, au port de commande B.
- Après avoir effectué ces opérations, mettre la console sous tension (interrupteur sur ON).



APRÈS AVOIR MISE LA CONSOLE SOUS TENSION (INTERRUPTEUR SUR ON)

Immédiatement après le démarrage s'opère la sélection de la fréquence (50 Hz/60 Hz) suivie d'un ton.

Remarque : si, au bout de 30 secondes, aucune sélection n'est faite, la fréquence de 60 Hz est automatiquement sélectionnée.





50HZ - SÉLECTIONNEZ PAL 60

60HZ - SÉLECTIONNEZ PAL 60

TEST

Si le logo de PlayStation apparaît sur un fond noir, le jeu peut être affiché en PAL 60 Hz comme en PAL 60 Hz. Si le logo s'efface, le jeu ne fonctionne qu'en PAL 60 Hz.

COMMANDES DE BASE

	Commandes sur la planète	Centre d'information	Isola d'attente	Action sur l'interface standardisée
Bouton analogique	Déplacer le personnage	Consulter le personnage	Consulter le personnage	..
Croix multifonctionnelle	Utiliser la liste des utilisateurs	Utiliser la liste des utilisateurs	Utiliser la liste des utilisateurs	Quitter la console
Bouton Clear	Afficher le menu	Afficher le menu	Afficher le menu	Confirmer l'action
Bouton 	Entrer dans une attraction (si le personnage est proche d'une attraction)	Examiner un objet (si le personnage est proche d'un objet) (Retourner sur la planète si le personnage est proche d'une zone Exit)	Il s'agit d'une table (si le personnage est proche d'une table). Placer la personne (si le personnage est proche d'une table Exit)	Entrer de force
Bouton 	Afficher le menu de téléchargement	Afficher le menu de Messenger	Afficher le menu de Messenger	Supprimer la liste
Bouton 	Afficher le message (pendant que la liste des utilisateurs est affichée)	Afficher le message (pendant que la liste des utilisateurs est affichée)	Afficher le message (pendant que la liste des utilisateurs est affichée)	..
Bouton 	Mettre à jour la liste des utilisateurs	Mettre à jour la liste des utilisateurs	Mettre à jour la liste des utilisateurs	..
Bouton analogique D	Utiliser le caméra	Utiliser le caméra	Utiliser le caméra	Toucher (si)
Bouton analogique E	Utiliser le caméra	Utiliser le caméra	Utiliser le caméra	Toucher (si)
Mémo	

COMMANDES DE BASE - SUITE

É.	Sprite (Détails carrés)	Bois (L'ensemble couvrage)	Bois Détails (La charnière ou l'acier)	Bois (Bois) (Bois de bois)	Mécanisme
Bois analogique	Déplacer le coursier	Diriger	Contrôler le personnage	Déplacer le bois	...
Bois multi- directionnel	Déplacer le coursier	Déplacer le coursier
Bois (Bois)
Bois (Bois)	Attaquer	Appr	...	Peu de détails	Sélectionner l'attaque
Bois (Bois)	Bois	Peu de détails	Bois
Bois (Bois)
Bois (Bois)
Bois (Bois)	Bois (Bois)	...	Bois (Bois)
Bois (Bois)	Bois (Bois)	...	Bois (Bois)
Bois	Bois	...	Bois

SE CONNECTER

Appuyez sur le bouton Start pour vous connecter à Internet depuis l'écran de titre du jeu.

Votre Gameplay compose automatiquement le numéro du Fournisseur d'Accès Internet.

Si la tentative de connexion échoue, le message « PPP Negotiating » (Négociation PPP) s'affiche en haut à gauche de l'écran. Il sera suivi par « Go to Information centre » (Aller au centre d'information), une fois la connexion au serveur établie.



INTERRUPTION DU JEU / NOUVELLE TENTATIVE DE CONNEXION

Appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu Pause. Sélectionnez « Exit Play » (Quitter l'essai) pour vous déconnecter du serveur et retourner à l'écran de titre.

Si la tentative de connexion au fournisseur d'accès échoue, l'écran de titre réapparaît. Vous pouvez réessayer.



Remarque : cette procédure n'est pas valable si vous passez par l'interface character screen qui utilise le bouton Start pour valider les entrées du clavier.

CONNEXION

Une fois connecté, suivez les indicateurs jusqu'au centre d'information.

Le message « Enter login name » (Saisissez votre code d'accès) s'affiche. La première fois, vous devez choisir un pseudonyme et vous inscrire en tant qu'utilisateur (User Registration).

Si vous êtes déjà inscrit, saisissez votre pseudonyme (nickname) et votre mot de passe (password). Si vos données de connexion ont été enregistrées sur votre carte mémoire, appuyez sur le bouton Start pour passer cette étape.

INSCRIPTION

Le contenu de chaque page se présente comme suit :

Vous ne pouvez pas accéder à la page 2 si vous n'avez pas saisi les informations requises (signalées par un astérisque) dans l'écran d'inscription, page 1.

PAGE 1 :

Nickname (pseudonyme) *

Password (mot de passe) *

Prasep-code (code de confidentialité) *

Gender (sexe)

Region (région) *

Language (Preferred) (langue)

Date of Birth (date de naissance - saisir au format AAAA-MM-JJ) *

Player Colour (couleur du joueur)



PAGE 2

Intelligence (Intelligence)

Kindness (Indulgence)

Looks (Apparence)



PAGE 3

Confirmez votre saisie

Sélectionnez « OK » à la fin du processus d'enregistrement pour sauvegarder les données.

Lorsque l'inscription est terminée, le jeu peut commencer.

Si un message d'erreur apparaît, vérifiez que vous avez correctement saisi toutes les informations.

CENTRE D'INFORMATION

Les options suivantes sont disponibles dans le centre d'information :

- **Tout navigateur d'information** (placez votre orteil du navigateur coché et appuyez sur le bouton **OK** pour l'activer)
Vert – informations sur les attractions (manuel en ligne, etc.)
Orange – panneau d'affichage (messages)
Bleu – meilleurs scores

Commandes du navigateur : **criser** (multidirectionnelle) = déplacer le curseur / bouton **OK** = sélectionner / bouton **ESC** = retourner à la page précédente / bouton **DEL** = supprimer

- **Modification du profil** – Vous permet de changer certaines informations saisies lors de votre inscription
- **Plan du monde** – Visualisez une carte du parc
- **Audio** – Sélectionnez Mono ou Stereo

SUR LA PLANÈTE

En plus du centre d'information, la planète compte quatre bâtiments abritant des attractions. Lorsque vous vous approchez d'un bâtiment, le nom de l'attraction s'affiche. Pour pénétrer dans cette attraction, appuyez sur le bouton **OK**.

L'ATTRACTION BILAH PORORO (LA CHASSE AU TRÉSOR)



L'ATTRACTION SOAR (L'ENVOIE SAUVAGE)



L'ATTRACTION BALL BUBBLE (BALLON DE BALLONNÉ)



L'ATTRACTION SPLASH (BATAILLE NAVALE)



LA SALLE D'ATTENTE

Chaque table représente un jeu

Sélectionnez un jeu en vous asseyant à la table correspondante

Appuyez sur le bouton  pour accéder au jeu. Lorsque vous

désirez de quitter la table et le jeu, appuyez sur le bouton 


Une fois que le nombre de joueurs nécessaires requis pour le jeu

sélectionné est atteint, appuyez sur le bouton  pour

commencer une partie



PENDANT LE JEU

Appuyez simultanément sur le bouton  et le bouton Start pendant le jeu pour terminer la partie en cours

Remarque : Cliquez sur le menu Pause pour quitter le jeu - L'attraction sauvegarde

A PROPOS DES ATTRACTIONS DISPONIBLES

DREAM DOROBO (LA CHASSE AU TRÉSOR) – 2 JOUEURS

Le jeu commence lorsque le premier joueur et s'il en existe choisit un niveau. L'objectif est d'obtenir le meilleur score en ramassant les différents objets du trésor dans un délai de 150 secondes maximum.

La valeur de chaque objet varie en fonction de son type. Son contenu reste secret jusqu'à ce que le trésor ait été échambré à la base d'un joueur.

On peut transporter 3 trésors à la fois.

En plus des objets, vous trouverez des bonis d'une valeur de 10 \$ sur le terrain de jeu. Vous amassez votre score en rapportant ces bonis à la base.

Lorsqu'un joueur rentre à la base avec des objets du trésor (bonis compris) qu'il a capturé, c'est au joueur suivant de jouer.

Une fois que le temps imparti est écoulé, la partie est terminée et les scores sont donnés. Les résultats s'affichent également dans le tableau des résultats.

Appuyez sur le bouton Start pour retourner à la salle d'attente des attractions.

Voici la liste des trésors ainsi que leur valeur.

MALTESE	100	ANNEAU	1000
CANARD	100	ANNEAU	10000
PEINTURE	1000	MONTRE	100
LINGOT D'OR	1000	COLLIER	1000
ANNEAU	1000	POURNE	100
OUTIL	100		



LISTE DES TRUCS

- **PORTE** – Peut être ouverte par les joueurs et par les gardes. Se ferme automatiquement après un court instant.
- **ZONE DE TÉLÉPORTATION** – Téléporte instantanément le joueur vers une autre zone de téléportation de la carte. En présence de trois zones de téléportation ou plus, le sélection de la destination se fait de façon aléatoire.
- **PORTE DES HOMMES/PORTE DES FEMMES** – Ne peut être ouverte que par un joueur du sexe correspondant (les gardes sont des hommes).
- **PIÈCE Hélium** – Augmente le ton de la voix des deux joueurs.
- **PIÈCE OBSCURITÉ** – Empêche momentanément le joueur de voir.
- **PIÈCE CONFUSION** – Empêche le stock analogique et le déplacement à l'écran de correspondre pendant un instant.
- **PIÈCE ALARME** – Certains intrus sont défaits de ce piège. Lorsqu'il est actif, une alarme retentit pendant une période donnée, aveuglant les gardes.

SOAR (L'ENVOLEE SAUVAGE)

Ce jeu permet de jouer de deux à huit consoles (jusqu'à quatre joueurs par console). Soar (L'envolée sauvage) commence lorsque un joueur sélectionne un mode de jeu et, éventuellement, un niveau. Sélectionnez le nombre de joueurs (1 à 4) connecté à votre console. Le jeu commence lorsque le nombre de joueurs souhaité a été sélectionné.



MODES DE JEU

BALLOON CHASE (CHERCHER LES BALLONS) – FAITES RELATER TOUTES LES BALLONS DES ADVERSAIRES POUR CACHER.

Vous disposez de 90 secondes maximum. Le joueur qui sort de la carte est éliminé.

FLY HIGH (CONCOURS D'ACTITUDE) – ESSAYEZ DE BATTRE LE TEMPS RECORD DANS CETTE COURSE AÉRODYNAMIQUE.

Le temps imparti est de 60 secondes. Les joueurs ne sont pas éliminés jusqu'à l'arrêt de la carte.

GRAND PRIX – CE MODE COMPTE TROIS NIVEAUX

Vous devez être le premier à effectuer trois tours. Le temps imparti est de 90 secondes. Le joueur sortant de la course est éliminé.

Lorsqu'un joueur gagne ou que le délai imparti est écoulé, les résultats du jeu s'affichent et une vidéo de la course apparaît à l'écran.

Appuyez sur le bouton Start pendant la séquence vidéo pour retourner à la salle d'attente des attractions.

BALL BUBBLE (BALLE DE BALLONS)

Régulez les ballons en les faisant voler au dehors de la zone de jeu multicolore. Ne laissez jamais vos bombes !



Les joueurs disposent chacun d'une surface de couleur différente. Ces surfaces représentent leurs touts, en quelque sorte. Tout ballon atteignant une surface de couleur équivalente à un tout pour le joueur représente par cette couleur.

En chemin, ramassez les points de couleurs qui tombent du ciel. Lorsque vous avez trois points, un événement se produit, élimine une bombe ou un inévitablement de terre, qui vous permet de dépasser vos adversaires.

Le gagnant est celui qui accumule le plus de points.



COMMANDES

Service stratégique	change votre toute de couleur dans l'une de jeu
Bouler 	lance un projectile passager
Bouler 	lance ses projectiles permanents

POINTS

PETITE BALLE – 1 POINT	GRAND BALLON – 3 POINTS	BOMBES – 0 POINTS
------------------------	-------------------------	-------------------

ÉVÉNEMENTS

Torнадо : une tempête d'abord sur l'une de jeu, jettent toutes et toutes instant sur son chemin. Les ballons sont ensuite déposés dans le jeu et ayant provoqué le tornado.

Transmission de l'arme : le sol s'incline et fait rouler les balles vers le joueur à l'éloigné du trébuchement de terre.

Dans : un cylindre surgit brutaquement dans le ciel. Il attrape toutes les balles avant de les projeter sur la surface de jeu.

Bombardements : les sort dirigés contre le joueur situé en face de celui qui les a déclenchés. Toutes les balles de sa surface de jeu se transforment en bombes !

SPLASH (BATAILLE NAVALE)


OBJECTIF

Couler les bateaux de vos quatre adversaires sans qu'ils coulent les vôtres.



INSTRUCTION

Vous possédez quatre navires placés de façon aléatoire sur une grille de cinq par cinq. Les bateaux de vos adversaires sont placés sur la même grille. Vous n'envisagez pas la position de vos bâtiments de quatre, ni réciproquement.

Il s'agit d'un jeu se tour par tour. A chaque tour, vous pouvez soit attaquer avec l'un de vos bateaux (bouton ) soit en déplacer un (bouton )

ATTAQUER

Un bateau ne peut diriger ses attaques que vers les coordonnées de la grille qui lui sont directement adjacentes – zone indiquée par des cases rouges.

Le niveau de dommages infligé à un adversaire dépend de la taille du bateau attaquant – plus il est grand, plus les dommages sont importants. Vous serez informé des dommages infligés que vous avez infligé ou qu'il a infligé un autre ennemi.

Si vous avez attaqué votre coup, le programme vous informera du nombre de navires adversaires adjoints.

N'oubliez pas que toute attaque affectera les bâtiments de votre flotte situés dans la zone d'attaque.

SE DÉPLACER

Un navire touché réajuste totalement sa position. Il est recommandé de le déplacer. Plus le bateau est petit, plus il peut se déplacer loin. Les repères bleus indiquent la surface sur laquelle vous pouvez vous déplacer. Le navire le plus petit peut se déplacer de quatre positions tandis que le plus grand ne peut bouger que d'une seule. Votre objectif étant que vous vous êtes déplacé. Il seules vaguement dans quelle direction, mais ne connaît pas votre position exacte et désespérément.

LIMITES DE TEMPS

Vous avez trente secondes pour vous déplacer, le facteur temps est donc décisif. Si vous n'avez ni bougé, ni attaqué dans le temps qui vous est imparti, vous perdez votre tour.

COMMUNICATION


Si les deux joueurs déposent d'un même, ils peuvent se parler pendant le partie. Attention à ce que vous dites et ne reviez pas votre position.¹

CACHER

Le gagnant est le dernier joueur à être exposé des bateaux. Bonne chance !


RING MESSENGER

Read Message (Lire le message)

Lorsque vous recevez un message, une icône de personnage s'affiche en haut à gauche de votre écran. Elle porte le même numéro que votre message. Pour lire le message, appuyez sur le bouton . L'écran de Messenger s'affiche alors.



Send Message (Envoyer un message)

Appuyez sur le bouton  pour ouvrir la fenêtre du message et sélectionner « Send message » (Envoyer un message). Choisissez ensuite la destination du message. Il existe une fonction de message par défaut et vous préférez



User list (Liste des utilisateurs)

Show Online (Affiche les utilisateurs en ligne) — Affiche la liste des utilisateurs en ligne

Show Friends (Affiche les amis) — Affiche la liste des amis seulement

Show by profile (Affiche par profil) — Recherche par catégorie, puis affiche les personnes sélectionnées

NET ETIQUETTE (NETIQUETTE)

Tout le monde souhaite profiter pleinement de cette communauté en ligne. Veillez donc à rester correct à tout moment avec les autres utilisateurs. Pour éviter le harcèlement, utilisez le bouton « ignore » (ignorer) sur l'écran de Skype Messenger. Si vous ne voulez pas recevoir de messages d'une personne en particulier, appuyez sur le bouton ignore (ignorer) dans la boîte de dialogue du message.